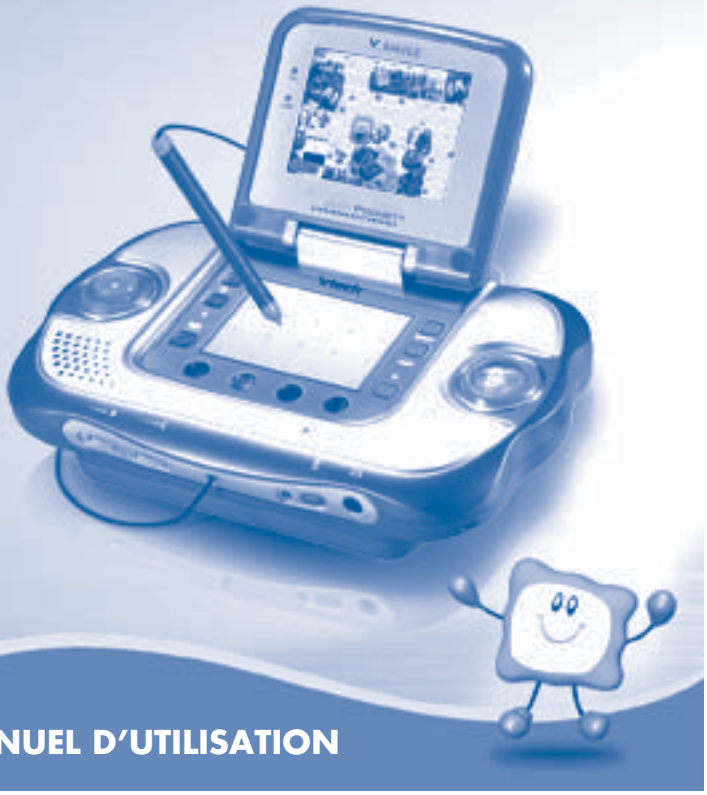
vtech®

V.SMILE® CYBER POCKET™

APPRENDRE EN S'AMUSANT



MANUEL D'UTILISATION

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadaptés à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **V.Smile® Cyber Pocket™**, la première console de jeu éducative portable pour les enfants de 4 à 10 ans.*

*Le concept **V.Smile®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre de nombreux outils (manette, micro, stylet) très maniables, qui rendent le jeu accessible aux plus jeunes.*

Chaque cartouche de jeu propose généralement une Aventure éducative, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des Ateliers découvertes, qui lui permettent d'exercer et de consolider des compétences précises.

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile®, V.Motion™** et **V.Smile® Cyber Pocket™** dans lesquels les enfants pourront retrouver leurs héros préférés ou rencontrer de nouveaux personnages. Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile® Cyber Pocket™** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile®** et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **V.SMILE® Cyber Pocket™**, la console de jeu éducative portable pour les petits de **VTech®**. Félicitations !

Cette console de jeu éducative portable a été conçue spécialement pour les jeunes joueurs de 4 à 10 ans. À la fois éducative et ludique, **V.SMILE® Cyber Pocket™** permet aux enfants de jouer et d'apprendre quel que soit l'endroit où ils se trouvent. Cette console peut également se brancher sur la télévision pour jouer à la maison. Avec **V.SMILE® Cyber Pocket™** plus de limite à l'apprentissage !

Attention : L'utilisation du micro n'est pas disponible dans tous les jeux de la gamme **V.SMILE®**.

V.SMILE® Cyber Pocket™

Câble de raccordement audio-vidéo

Dragonne

Manuel d'utilisation

4 piles AA

Jeu éducatif

Manuel d'utilisation du jeu

Contenu de la boîte

- 1 console de jeu portable **V.SMILE® Cyber Pocket™**
- 1 manuel d'utilisation de la console **V.SMILE® Cyber Pocket™** (veuillez conserver ce manuel car il contient des informations importantes)
- 1 cartouche de jeu **V.SMILE®**
- 1 manuel d'utilisation de la cartouche de jeu
- 1 dragonne
- 1 câble de raccordement audio-vidéo
- 4 piles AA
- 1 bon de garantie de 1 an

Avertissement : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Fonctionnalités

1	Voyant lumineux TV	Ce voyant lumineux s'allume au démarrage de la console lorsqu'elle est connectée au téléviseur.
2	Voyant lumineux LCD	Ce voyant lumineux s'allume au démarrage de la console indépendamment du téléviseur. L'image doit alors apparaître sur l'écran LCD.
3	Stylet	Utiliser le stylet sur la zone tactile pour certaines activités.
4	Emplacement V.Link™ (vendue séparément)	Insérer la V.Link™ dans cet emplacement pour transférer des données (voir manuel d'utilisation de la V.Link™ pour plus de détails).
5	Bouton QUITTER	Appuyer sur ce bouton pour sortir d'un jeu ou faire une pause.
6	Bouton AIDE	Appuyer sur ce bouton pour entendre à nouveau l'instruction ou un indice.
7	Bouton multidirectionnel	Orienter ce bouton à gauche, à droite, en haut, en bas, pour diriger un personnage ou le curseur dans la direction désirée.
8	Bouton ABC	Appuyer sur ce bouton pour accéder directement au mode Ateliers découvertes.
9	4 boutons colorés	Appuyer sur ces boutons pour répondre directement à certaines questions ou réaliser certaines actions de jeu, selon les instructions données.
10	Emplacement pour dragonne	Fixer la dragonne à cet endroit.
11	Réglage du contraste	Tourner la molette pour ajuster le contraste de l'écran.
12	Réglage du volume sonore	Tourner la molette pour ajuster le volume.

13	Voyant lumineux et bouton MARCHE/ARRÊT du micro	Appuyer sur le bouton MARCHE/ARRÊT du micro pour l'allumer ou l'éteindre ; le voyant lumineux indique que le micro est allumé.
14	Ecran LCD	Ecran couleur rétroéclairé pour un meilleur confort de jeu.
15	Emplacement pour cartouche de jeu	Insérer une cartouche de jeu V.SMILE® dans cet emplacement pour jouer.
16	Sortie audio vidéo	À utiliser pour brancher la console sur un téléviseur.
17	Prise alimentation secteur (adaptateur vendu séparément)	À utiliser pour brancher un adaptateur secteur (9V, VTech®).
18	Zone tactile	Utiliser uniquement le stylet sur cette zone pour jouer.
19	Bouton MARCHE	Appuyer sur ce bouton pour allumer la console.
20	Bouton ARRÊT	Appuyer sur ce bouton pour éteindre la console. Toujours effectuer cette opération avant de retirer la cartouche de jeu.
21	Bouton OK	Appuyer sur le bouton OK pour confirmer un choix ou réaliser certaines actions dans le jeu.
22	Micro intégré	Utiliser le micro dans certaines activités.
23	Prise casque	À utiliser pour brancher un casque audio (vendu séparément).
24	Compartiment à piles	Se référer à la page 6 pour l'installation des piles.

Attention : afin d'éviter tout risque de faux contact, ne pas tenir la console par la cartouche de jeu insérée.

Adaptation des boutons de commandes aux gauchers/droitiers

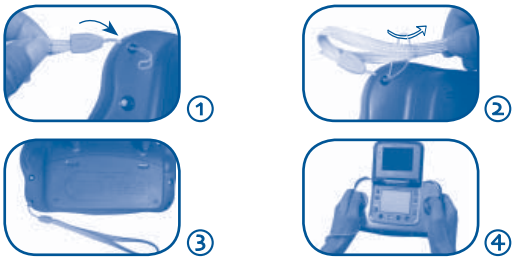
V.SMILE® Cyber Pocket™ a été conçue aussi bien pour les droitiers que pour les gauchers grâce à un système astucieux. Pousser le bouton situé au dos de la console vers le haut (voir schéma ci-dessous) pour faire pivoter les deux boutons OK et multidirectionnel. Une fois la rotation entamée, pousser les 2 boutons vers le haut ou vers le bas (selon la position) jusqu'à ce qu'ils soient complètement enclenchés (le «clac» signale le verrouillage des boutons) pour terminer l'opération.

Pour remettre les boutons dans leur position initiale, répéter l'opération.

arrière de la console

Fixation de la dragonne

Attacher la dragonne à **V.SMILE® Cyber Pocket™** selon le schéma ci-dessous et la passer au poignet afin de s'assurer de ne pas faire tomber la console pendant le jeu.



ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Piles

Installation des piles

Afin de ne pas endommager la console, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que la console **V.SMILE® Cyber Pocket™** est éteinte.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de la console.
3. Insérer 4 piles LR6/AA de 1,5 V en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

Mise en garde

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.

- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne pas les jeter au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

Adaptateur (vendu séparément)

La console **V.SMILE® Cyber Pocket™** peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur.

Installation

Utiliser un adaptateur universel 9 V, 300mA, d.c. à centre positif **+ –**. Nous vous conseillons d'utiliser un adaptateur **VTech®** 9 V.

1. Avant de brancher l'adaptateur, vérifier que la console est éteinte.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la prise située à l'arrière de la console.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.

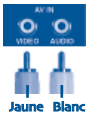
4. Ne pas utiliser cet adaptateur en extérieur. En cas de détérioration, le cordon de l'adaptateur ne doit pas être remplacé ; si le cordon est endommagé, déposer l'adaptateur dans les points de collecte pour déchets électriques et électroniques mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

Mise en garde

- La console **V.SMILE® Cyber Pocket™** n'est pas adaptée aux enfants de moins de 3 ans.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- La console **V.SMILE® Cyber Pocket™** ne doit pas être branchée avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles recommandées par **VTech®** (voir le paragraphe précédent).
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jouet. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jouet ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur tant qu'il n'a pas été réparé.
- Ne jamais nettoyer le jouet branché ou l'adaptateur avec du liquide.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jouet en cas de non-utilisation prolongée.

Note : Lorsque l'icône apparaît à l'écran, il est nécessaire de renouveler les piles de la console. Si les piles ne sont pas remplacées rapidement, l'écran ci-contre apparaîtra et la console s'éteindra automatiquement.

CONNEXION À UNE TÉLÉVISION



- Vérifier que la console et la télévision sont éteintes avant d'effectuer les branchements.
- Vérifier que les piles sont correctement insérées en respectant les polarités + et – indiquées à l'intérieur du compartiment à piles afin de ne pas endommager la console.
- Insérer une cartouche de jeu éducatif **V.SMILE®** dans l'emplacement prévu à cet effet, la face avec le titre doit être placée du côté de l'écran LCD.
- Pour connecter la console **V.SMILE® Cyber Pocket™** à une télévision, brancher le câble de la console en faisant correspondre les couleurs entrées audio et vidéo (blanc, jaune) à celles de la télévision.
- Mettre la télévision en mode vidéo.
- Allumer la console en appuyant sur le bouton MARCHE de **V.SMILE® Cyber Pocket™**. Le voyant lumineux TV s'allume si la console est correctement branchée à la télévision.

POUR COMMENCER À JOUER…

Lorsque la console **V.SMILE® Cyber Pocket™** n'est pas connectée à la télévision :

- S'assurer que la console est éteinte avant d'insérer les piles ou brancher l'adaptateur (non fourni) pour alimenter la console **V.SMILE® Cyber Pocket™** (voir le paragraphe Alimentation électrique ci-dessus).
- S'assurer que le câble audio-vidéo n'est pas branché à la console **V.SMILE® Cyber Pocket™**.
- Insérer une cartouche de jeu **V.SMILE®** dans l'emplacement prévu à cet effet. Se référer au manuel du jeu pour plus d'information sur le fonctionnement du jeu.
- Appuyer sur le bouton MARCHE de la console pour commencer à jouer.
- Le voyant lumineux LCD s'allume indiquant que l'image va apparaître sur l'écran LCD.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.SMILE® Cyber Pocket™**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Entreposer la console **V.SMILE® Cyber Pocket™** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

PRODUIT DEL DE CLASSE 1

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la console **V.SMILE® Cyber Pocket™**. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou enlevez une cartouche de jeu.
Si le problème persiste, contacter le service consommateurs au numéro indiqué à la fin de ce manuel.

Problème	Solution
Aucune image n'apparaît sur l'écran LCD mais le son est audible.	1. Appuyer sur n'importe quel bouton pour afficher à nouveau l'image.
	2. Régler le contraste de l'affichage à l'aide de la molette située sur le dessus de la console (à droite de la cartouche).
L'image s'affiche sur l'écran LCD mais le son est inaudible.	1. Régler le volume sonore à l'aide de la molette située sur le dessus de la console. (à droite de la cartouche).
	2. Débrancher le casque.
L'image ne s'affiche pas et le son est inaudible mais le voyant TV est allumé.	1. Débrancher le câble AV de la console même lorsqu'il n'est pas relié à la télévision.
Le voyant TV est allumé mais l'image ne s'affiche pas.	1. S'assurer que la prise jaune du câble audio-vidéo est connectée au port VIDÉO ENTRÉE (généralement jaune) de la télévision.
	2 S'assurer que le canal sélectionné est le canal vidéo. Certaines télévisions en possèdent plusieurs, s'assurer que le canal vidéo sélectionné correspond bien au port auquel **V.SMILE® Cyber Pocket™** est branché.
L'image s'affiche sur l'écran LCD ou TV puis disparaît immédiatement.	1. Remplacer les piles par des piles neuves ou par un adaptateur secteur.
Le voyant LCD ou TV est allumé mais aucune image (ou une image déformée) apparaît à l'écran, et appuyer sur le bouton ARRÊT est sans effet.	1.1 Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place.
	1.2 Appuyer sur le bouton MARCHE.
	2.1 Retirer la cartouche de jeu, soulever la partie protectrice et nettoyer la cartouche à l'aide d'un chiffon doux et sec.
	2.2 Insérer la cartouche dans l'emplacement prévu à cet effet et appuyer sur le bouton MARCHE.
L'image sur l'écran LCD est correcte mais celle sur l'écran TV est en noir et blanc.	1. S'assurer que la télévision est réglée sur le canal vidéo (AV). Certaines télévisions ont plusieurs canaux vidéo. S'assurer que le canal vidéo sélectionné correspond au port vidéo sur lequel la console est branchée.
	2. S'assurer que la prise du câble vidéo est correctement branchée au port vidéo de la télévision.

L'image apparaît sur l'écran TV mais le son est inaudible.	1. Vérifier que le son de la télévision n'est pas désactivé et monter le son.
	2. S'assurer que les prises blanche et/ou rouge du câble audio-vidéo sont respectivement branchées aux ports audio blanc et/ou rouge de la télévision.
	3.1 Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place.
	3.2 Appuyer sur le bouton MARCHE.
	4.1 Retirer la cartouche de jeu, soulever la partie protectrice et nettoyer la cartouche à l'aide d'un chiffon doux et sec.
	4.2 Insérer la cartouche dans l'emplacement prévu à cet effet et appuyer sur le bouton MARCHE.
Aucun son ne sort du micro.	1. Appuyer sur le bouton Marche/Arrêt du micro pour allumer le micro. Le son du micro intégré n'est audible que via un casque ou via les haut-parleurs d'une téléviosn si la console **V.SMILE® Cyber Pocket™** y est branchée.
L'instruction dit d'appuyer sur le bouton du stylet mais ce bouton n'existe pas.	1. Appuyer sur le bouton OK pour accomplir l'action demandée.
La console ne reconnaît pas la **V.Link™** (vendue séparément).	1. Vérifier que le jeu supporte la connexion **V.Link™.**
	2. Éteindre la console et déconnecter la **V.Link™** puis la reconnecter et rallumer la console.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2-6 rue du Château d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00
Pour le Canada : Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».
Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

2008 © VTech
Imprimé en Chine
91-002238-025-000